



LAPORAN SKRIPSI
GAME EDUKASI SEJARAH HASANUDDIN
BERBASIS ANDROID

DICKY SAHRUL PRABOWO
201351085

DOSEN PEMBIMBING
Tri Listyorini, M.Kom
Evanita, S.Kom, M.Kom

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2017

HALAMAN PERSETUJUAN

GAME EDUKASI SEJARAH HASANUDDIN

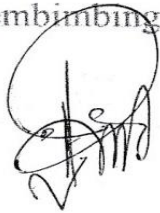
DICKY SAHRUL PRABOWO

NIM. 201351085

Kudus, Agustus 2017

Menyetujui,

Pembimbing Utama,



Tri Listyorini, M.Kom

NIDN. 0616088502

Pembimbing Pendamping,



Evanita, M.Kom

NIDN. 0611088901

Mengetahui

Koordinator Skripsi/Tugas Akhir



Esti Wijayanti, S.Kom, M.Kom

NIDN. 0605098901

HALAMAN PENGESAHAN

GAME EDUKASI SEJARAH HASANUDDIN BERBASIS ANDROID

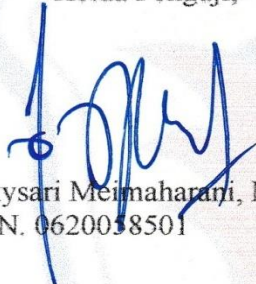
DICKY SAHRUL PRABOWO

NIM. 201351085

Kudus, 25 Agustus 2017

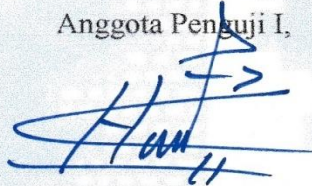
Menyetujui,

Ketua Penguji,



Rizkysari Meimaharani, M.Kom
NIDN. 0620038501

Anggota Penguji I,



Ahmad Abdul Chamid, M.Kom
NIDN. 0616109101


Anggota Penguji II,



Aditya Akbar Riadi, M.Kom
NIDN. 0912078902

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik




Mohammad Dahlan., ST, MT
NIDN. 0601076901

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dicky Sahrul Prabowo
NIM : 201351085
Tempat & Tanggal Lahir : Kudus, 3 Mei 1994
Judul Skripsi : Game Edukasi Sejarah Hasanuddin Berbasis Android

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 25 Agustus 2017

Yang memberi pernyataan,



Dicky Sahrul Prabowo
NIM. 201351085

GAME EDUKASI SEJARAH HASANUDDIN BERBASIS ANDROID

Nama mahasiswa : Dicky Sahrul Prabowo

NIM : 201351085

Pembimbing :

1. Tri Listyorini, M.Kom
2. Evanita, M.Kom

RINGKASAN

Sejarah merupakan suatu peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau dalam kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Cerita, kisah, atau catatan tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi yang disusun berdasarkan peninggalan-peninggalan atau sumber-sumber sejarah. Untuk meningkatkan minat belajar pada anak-anak tingkat sekolah dasar terutama dalam pelajaran sejarah, maka dibuatkanlah suatu *game* edukasi. Dengan menggunakan *game* edukasi memudahkan anak dalam menyerap materi pembelajaran yang dikemas ke dalam animasi dan alur cerita yang menarik. Dalam pengembangan *game* edukasi ini menggunakan sistem operasi *android* yang merupakan sistem operasi telepon seluler. Dalam *game* edukasi ini penulis mengambil tema cerita tentang sejarah Sultan Hasanuddin. Metode pengembangan *game* edukasi yang digunakan adalah menggunakan metode *Prototyping*. Tahapan dalam proses penelitian ini adalah pengumpulan kebutuhan pengguna, perancangan cepat, membangun *prototyping*, evaluasi pelanggan, perubahan desain dan prototype, pelanggan puas, dan pengembangan skala besar.

Kata kunci : *Sejarah, Game Edukasi, Prototyping*.

HASANUDDIN HISTORY BASED EDUCATIONAL GAME ANDROID

Student Name : Dicky Sahrul Prabowo

Student Identity Number : 201351085

Supervisor :

1. Tri Listyorini, M.Kom
2. Evanita, M.Kom

ABSTRACT

History is an event that actually happened to the past in human life as a social creature. Stories, stories, or notes about events occurring that are based on historical relics or sources. To increase interest in learning in primary school level children especially in history lesson, then made an educational game. By using educational games make it easier for children to absorb learning materials packed into animation and an interesting storyline. In the development of this educational game using android operating system which is a mobile phone operating system. In this educational game the author takes the theme of the story of the history of Sultan Hasanuddin. Educational game development method used is using Prototyping method. Stages in the process of this research are the collection of user needs, rapid design, prototyping, customer evaluation, design changes and prototypes, satisfied customers, and large-scale development.

Keywords: *History, Educational Games, Prototyping.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan kasih dan sayang-Nya kepada kita, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu, yang kami beri judul “Game Edukasi Sejarah Hasanuddin.”

Tujuan dari penyusunan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat untuk bisa menempuh gelar sarjana program studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.

Di dalam pengerjaan skripsi ini telah melibatkan banyak pihak yang sangat membantu dalam banyak hal. Oleh karena itu, disini penulis sampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepad :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya.
2. Bapak Dr. H. Suparno, S.H., M.S., selaku rektor Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Mohammad Dahlan ST,MT, selaku dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
4. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom, selaku ketua program studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
5. Ibu Tri Listyorini, M.Kom, selaku pembimbing 1 yang telah membimbing dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
6. Ibu Evanita, M.Kom, selaku pembimbing 2 yang telah membimbing dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
7. Orang tua tercinta yang telah banyak memberikan do'a dan dukungan kepada penulis secara moral maupun materi, hingga skripsi ini dapat selesai.
8. Teman-teman Teknik Informatika angkatan 2013 terutama Edris, Udin, Ruben, Ardi, Indra, Aji, dan Yoga yang telah memberikan saran dan motivasi.

Terakhir semoga segala bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak dijadikan sebagai amal sholeh. Sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua orang agar dapat lebih baik di masa yang akan datang.

Kudus, 25 Agustus 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAM	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	2

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terkait.....	5
2.2 Landasan Teori.....	7
2.2.1 Game Edukasi.....	7
2.2.2 Sejarah Sultan Hasanuddin.....	9
2.2.3 Pengertian Android.....	9
2.2.4 Bagan Alir Flowchart.....	10
2.2.4.1 Jenis-jenis Bagan Alir Flowchart.....	10
2.2.5 Metodologi Prototype	12
2.2.6 Storyboard.....	13
2.2.7 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	13
2.2.7.1 Game Maker Professional.....	13
2.2.7.2 Java.....	13
2.2.7.3 Android Software Development Kit.....	13
2.2.7.4 Adobe Photoshop CC.....	14
2.2.7.5 Yed Graph Editor.....	14

2.3	Kerangka Pemikiran	15
-----	--------------------------	----

BAB III METODOGI

3.1	Metode Pengumpulan Data.....	17
3.1.1	Pengumpulan Kebutuhan Pengguna.....	17
3.1.2	Perancangan Cepat	18
3.1.2.1	Tutorial.....	18
3.1.2.2	Materi Stage 1	19
3.1.2.3	Materi Stage 2	20
3.1.2.4	Materi Stage 3	20
3.1.2.5	Stage 1.....	21
3.1.2.6	Stage 2.....	21
3.1.2.7	Stage 3.....	22
3.1.2.8	Halaman Splash.....	22
3.1.2.9	Halaman Menu	22
3.1.2.10	Halaman Mulai.....	23
3.1.2.11	Halaman Materi.....	24
3.1.2.12	Halaman Permainan	24
3.1.2.13	Halaman Highscore.....	24
3.1.2.14	Halaman Profil.....	25
3.1.2.15	Flowchart Halaman Menu.....	26
3.1.2.16	Flowchart Mulai.....	27
3.1.2.17	Flowchart Tutorial.....	28
3.1.2.18	Flowchart Materi	29
3.1.2.19	Flowchart Materi Stage 1	30
3.1.2.20	Flowchart Materi Stage 2.....	31
3.1.2.21	Flowchart Materi Stage 3.....	32
3.1.2.22	Flowchart Permainan.....	33
3.1.2.23	Flowchart Stage 1	34
3.1.2.24	Flowchart Stage 2	35
3.1.2.25	Flowchart Stage 3	36
3.1.2.26	Flowchart Highscore	37
3.1.2.27	Flowchart Profil	38
3.1.3	Membangun Prototype.....	38
3.1.3.1	Halaman Awal.....	39
3.1.3.2	Jendela Utama.....	39
3.1.4	Evaluasi Pelanggan.....	41
3.1.5	Perubahan Desain dan Prototype	41
3.1.6	Pelanggan Puas	41

3.1.7 Pengembangan Skala Besar	41
--------------------------------------	----

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Pembahasan Penelitian	43
4.1.1	Tampilan Halaman Splash Screen	43
4.1.2	Tampilan Halaman Loading	44
4.1.3	Tampilan Halaman Menu	44
4.1.4	Tampilan Halaman Mulai	45
4.1.5	Tampilan Halaman Tutorial	45
4.1.6	Tampilan Halaman Materi	46
4.1.7	Tampilan Halaman Perjalanan Ke Museum	46
4.1.8	Tampilan Halaman Materi Stage 1	47
4.1.9	Tampilan Halaman Materi Stage 2	48
4.1.10	Tampilan Halaman Materi Stage 3	49
4.1.11	Tampilan Halaman Permainan	50
4.1.12	Tampilan Halaman Stage 1	51
4.1.13	Tampilan Halaman Stage 2	51
4.1.14	Tampilan Halaman Stage 3	52
4.1.15	Tampilan Halaman Highscore	52
4.1.16	Tampilan Halaman Profil	53
4.2	Pengujian	53
4.2.1	Pengujian Para Ahli	53
4.3	Hasil Implementasi	55
4.4	Distribusi	57
4.5	Kuis	61

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	65
5.2	Saran	65

DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran Game Edukasi Sejarah Hasanuddin Berbasis Android	15
Gambar 3.1 Gambar Tutorial Game Sejarah Hasanuddin.....	18
Gambar 3.2 Gambar User Berjalan Masuk Ke Dalam Museum.....	19
Gambar 3.3 Gambar User Berada Di Dalam Museum.....	19
Gambar 3.4 Gambar User Berada Di Dalam Museum.....	20
Gambar 3.5 Gambar User Berada Di Dalam Museum.....	20
Gambar 3.6 Gambar Quiz Stage 1	21
Gambar 3.7 Gambar Quiz Stage 2	21
Gambar 3.8 Gambar Quiz Stage 3	22
Gambar 3.9 Halaman Splash.....	22
Gambar 3.10 Halaman Menu.....	23
Gambar 3.11 Halaman Mulai.....	23
Gambar 3.12 Halaman Materi.....	24
Gambar 3.13 Halaman Permainan.....	24
Gambar 3.14 Halaman Highscore	25
Gambar 3.15 Halaman Profil.....	25
Gambar 3.16 Flowchart Halaman Menu.....	26
Gambar 3.17 Flowchart Mulai	27
Gambar 3.18 Flowchart Tutorial.....	28
Gambar 3.19 Flowchart Materi.....	29
Gambar 3.20 Flowchart Materi Stage 1	30
Gambar 3.21 Flowchart Materi Stage 2	31
Gambar 3.22 Flowchart Materi Stage 3	32
Gambar 3.23 Flowchart Permainan.....	33
Gambar 3.24 Flowchart Stage 1	34
Gambar 3.25 Flowchart Stage 2	35
Gambar 3.26 Flowchart Stage 3	36
Gambar 3.27 Flowchart Highscore.....	37
Gambar 3.28 Flowchart Profil.....	38
Gambar 3.29 Tampilan Awal Game Maker Professional	39
Gambar 3.30 Jendela Utama Game Maker Professional.....	40
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Splash Screen.....	43
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Loading.....	44
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Menu Utama.....	45
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Mulai.....	45
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Tutorial.....	46
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Materi.....	46

Gambar 4.7 Tampilan Halaman Anak Berjalan Ke Museum.....	47
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Materi Stage 1.....	47
Gambar 4.9 Tampilan Materi Stage 1	48
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Materi Stage 2.....	48
Gambar 4.11.Tampilan Materi Stage 2	49
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Materi Stage 3.....	49
Gambar 4.13 Tampilan Materi Stage 3	50
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Permainan	50
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Stage 1	51
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Stage 2	51
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Stage 3	52
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Highscore.....	52
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Profil.....	53
Gambar 4.20 Pendistribusian Di Media Sosial Instagram.....	58
Gambar 4.21 Memperkenalkan Game Sejarah Hasanuddin Kepada Anak Usia Sekolah Dasar	58
Gambar 4.22 Anak-Anak Usia Sekolah Dasar Mencoba Memainkan Game Sejarah Hasanuddin.....	59
Gambar 4.23 Pemberitahuan Dari Google Play.....	59
Gambar 4.24 Pemberitahuan Dari Google Play.....	60
Gambar 4.25 Pemberitahuan Dari Google Play.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel2.1 Simbol Program <i>Flowchart</i>	10
Tabel2.2 Simbol Sistem <i>Flowchart</i>	11
Tabel 4.1 Pengujian Para Ahli.....	54
Tabel4.2 Hasil dan Implementasi.....	56
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Kuisisioner.....	61



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Lembar Revisi Sidang Skripsi
- Lampiran 2 : Kuisioner
- Lampiran 3 : Lembar Konsultasi Skripsi
- Lampiran 4 : Biodata Penulis

